

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN FIQIH
KELAS VIII DI MADRASAH TRASAWIYAH (MTs)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas- tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah**

**Oleh :
Siti Nurrohmah
NPM. 1711010297**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443H/ 2021M**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN FIQIH
KELAS VIII DI MADRASAH TRASAWIYAH (MTs)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi Tugas- tugas dan memenuhi syarat- syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah**

Oleh :

**Siti Nurrohmah
NPM. 1711010297**

Jurusan : (Pendidikan Agama Islam)

**Pembimbing I : Saiful Bahri, M.Pd.I
Pembimbing II : Dr. Ali Murtadho, M.Si**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/ 2021**

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan judul.

Skripsi ini berjudul: **Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Fiqih Kelas VIII Di Madrasah Tsanawiyah (MTs)**. Untuk menghindari kesalah pahaman pembaca, berikut dijelaskan maksud dari judul tersebut

Pertama, pengembangan berasal dari kata dasar kembang yang berarti menjadi tambah sempurna. Kemudian mendapat imbuhan pe- dan-an sehingga menjadi pengembangan yang artinya proses, cara, dan perbuatan pengembangan.² Sedangkan yang dimaksud dengan pengembangan dalam judul ini adalah pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis android untuk peserta didik kelas VIII MTs dalam materi fiqih di MTs Al- Khairiyah Kampung Baru.

Kedua, bahan Ajar adalah segala sesuatu yang hendak dipelajari dan dikuasai para siswa, baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap melalui kegiatan pembelajaran. Bahan ajar juga bisa disebut sebagai sesuatu yang disajikan guru untuk diolah dan dipahami oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan- tujuan pembelajaran yang berupa fakta, konsep, generalisasi, hukum atau aturan, dan sebagainya yang terkandung dalam mata pelajaran.³

Ketiga, multimedia interaktif adalah sebuah tampilan dari multimedia yang telah dirancang agar tampilannya tersebut bisa memenuhi fungsinya, yaitu dapat menginformasikan suatu pesan dan mempunyai interaksi kepada penggunanya. Tampilan dari multimedia juga satu gabungan dari berbagai media seperti audio, dan juga visual yang terdiri dari gambar, video, grafis, teks, foto, audio dan juga animasi yang sudah terintegrasi dan sudah dikemas menjadi sebuah file digital.⁴

Keempat, android merupakan sebuah aplikasi yang disusun dan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman serta dapat diakses di manapun dan kapanpun. Aplikasi berbasis android ini dibuat biasanya juga sebagai solusi untuk mengatasi berbagai masalah seperti keterbatasan mengerjakan sebuah pekerjaan atau masalah lainnya.⁵ Sedangkan materi fiqih Ibadah Haji merupakan salah satu materi pelajaran Pendidikan Agama Islam ditingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs). Berdasarkan penegasan judul dan pembatasan istilah di atas maka yang dimaksud dari judul skripsi “Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Fiqih Kelas VIII MTS Al- Khairiyah Kampung Baru adalah upaya pengembangan dan kelayakan bahan ajar multimedia interaktif berbasis android di MTs Al- Khairiyah Kampung Baru.

Dari beberapa penjelasan di atas yang dimaksud dari judul skripsi ini adalah pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis android dalam pembelajaran fiqih kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah (MTs). Artinya bahwa proses pengembangan sebuah bahan ajar multimedia interaktif yang memanfaatkan media elektronik menggunakan android pada mata pelajaran fiqih ibadah haji dan umroh pada tingkat sekolah menengah (MTs)

² Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, cet, 3, (jakarta, Balai Pustaka, 1990), h. 414

³ Dr. Mohammad Syarif Sumantri, M.Pd, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 217

⁴ Repository.dinus.ac.id

⁵ Faris Hadyan, “Apa itu Aplikasi Berbasis Android”. SCRIB, 2021, <https://id.scribd.com/document/338954847/Apa-Itu-Aplikasi-Berbasis-Android>

B. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar adalah suatu penataan yang memungkinkan guru dan peserta didik berinteraksi satu sama lain untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar.⁶ Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, jika terdapat interaksi pembelajaran yang menarik antara guru dan peserta didik; antara sesama peserta didik atau dengan sumber belajar lainnya.⁷ Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran tentunya sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor: strategi belajar mengajar, metode dan pendekatan pembelajaran, serta sumber belajar yang digunakan, baik dalam bentuk buku, modul, lembar kerja, media dan lain- lain.⁸

Media pembelajaran adalah alat atau benda yang dapat digunakan untuk perantara menyalurkan isi pelajaran atau materi yang disampaikan guru agar peserta didik mudah untuk memahami materi yang disampaikan.⁹ Penggunaan media pembelajaran tentunya dapat membantu keterbatasan guru dalam menyampaikan informasi, maupun keterbatasan jam pelajaran di kelas. Selain itu, media ini berfungsi sebagai sumber informasi materi pembelajaran maupun sumber latihan soal- soal.¹⁰

Peraturan pemerintah Nomor 19 tahun 2005 pasal 20 mengisyaratkan, bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran sendiri. Kemudian, hal itu dipertegas melalui peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses, yang mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Salah satu elemen dalam RPP adalah media dan sumber belajar. Oleh karena itu, guru diharapkan mengembangkan bahan pembelajaran yang efektif, inovatif, kreatif dan menyenangkan serta dapat mengembangkan minat belajar dan ketrampilan siswa.¹¹

Guru dalam media pembelajaran bukan hanya dituntut untuk menyampaikan materi pembelajaran secara utuh, tetapi juga dituntut untuk mampu menyajikan proses pembelajaran yang sesuai dengan minat dan keterkaitan siswa sehingga mampu menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.¹² Selain itu, seorang guru harus mengikuti perkembangan teknologi dibidangnya, menguasai dan menggunakan teknologi di dalam kelas, dan mengintegrasikannya ke dalam pelajaran. Dengan kata lain, guru dituntut untuk mampu menyediakan sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran.

Disisi lain, perkembangan teknologi dan perubahan sistem pendidikan dari masa ke masa semakin maju. Hal ini terlihat jelas, bahwa secara berangsur- angsur sistem pendidikan telah

⁶ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (jakarta: Bumi Aksara, 2002), h. 9.

⁷ Sufiani, "Efektivitas Pembelajaran Aqidah Akhlak Berbasis Manajemen Kelas". *Jurnal Al- Ta'dib*, Vol. 10, No.2, (2017), h. 129

⁸ Gama Wardian Pratama, Ashadi, Nurma Yunita Indriyanti, "Efektifitas Penggunaan Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Problem- Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Koloid SMA Kelas XI". *Posiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)*, Tahun 2017, h. 150-151

⁹ Ardian Asyhari dan Helda Silvia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupap Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al- BiRuNi*.

¹⁰ Choirunnisa Mayana, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Swish Max 4 Pada Materi Larutan Penyangga", *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Jambi*, (Juli 2014). h. 1-2

¹¹ Rofiatunnisa "Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Al- Aziz Dampit- Malang" (Skripsi Program Study Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang 2014), h. 4

¹² Dinar Siti Jaenah, "Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah", *Jurnal Pendidikan UPI* (2014), h.2

berubah sejalan dengan perkembangan teknologi dan kebudayaan. Perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio- visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.¹³ Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), tentunya memerlukan berbagai macam kegiatan belajar mengajar yang membuat kondisi kelas menjadi efektif dan efisien, khususnya pada masa pandemi seperti saat ini. Hal ini dilakukan agar para peserta didik dapat memahami materi secara maksimal. Kegiatan belajar mengajar tersebut salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang baik.

Salah satu bentuk kemajuan teknologi ditandai dengan banyaknya penggunaan Handphone android sebagai alat komunikasi. Android adalah salah satu sistem operasi untuk telepon seluler (smartphone) berbasis linux. Android ini banyak digunakan oleh masyarakat tidak hanya orang dewasa melainkan banyak digunakan juga oleh para pelajar. Salah satu dampak negatif penggunaan android di kalangan pelajar, yaitu anak cenderung menghabiskan waktunya dengan memainkan handphone android tersebut karena anak bebas mengunduh (mendownload) berbagai aplikasi dan game sehingga anak sulit terlepas dari penggunaan android tersebut. Bahan ajar berbasis aplikasi Android merupakan alternatif untuk mengatasi permasalahan pendidikan yang dihadapi khususnya pada pembelajaran Agama Islam kelas VIII di Sekolah Madrasah Tsanawiyah (MTs). Dikatakan demikian, karena dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tentunya mengurangi kebosanan dalam belajar dan menjadikan peserta didik lebih aktif sehingga hasil belajarpun dapat meningkat.

Media pembelajaran, menurut Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan, bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.¹⁴

Penelitian ini dilakukan di MTs Al- Khairiyah Kampung Baru. Salah satu materi pelajaran madrasah tsanawiyah kelas delapan tahun ajaran 2020/2021 di MTs Al- Khairiyah Kampung Baru, adalah melaksanakan ibadah haji. Materi melaksanakan ibadah haji ini merupakan salah satu materi yang sangat penting dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Haji dalam Al- Qur'an disampaikan bahwa umat muslim diperintahkan untuk melaksanakan ibadah haji. Haji termasuk rukun islam ke- 5 yang wajib dikerjakan oleh umat muslim yang sudah baligh dan mampu secara finansial.

Firman Allah perintah Haji Dalam Al- Qur'an (Ali- Imran: 97).

فِيهِ آيَةٌ بَيِّنَةٌ مَّقَامُ إِبْرَاهِيمَ وَمَنْ دَخَلَهُ كَانَ آمِنًا
وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا
وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ (آل عمران : ٩٧)

¹³Prof.Dr.Azhar Arsyad, M.A.*Media Pembelajaran*(Jakarta: PT Raja GrafindonPersada, 2017), h.31.

¹⁴Ibid. h. 4

Artinya: *Padanya terdapat tanda- tanda yang nyata, (di antaranya) maqam Ibrahim; barangsiapa memasukinya (baitullah itu) menjadi amanlah dia: mengerjakan haji adalah kewajiban manusia terhadap Allah, yaitu (bagi) orang yang sanggup mengadakan perjalanan ke Baitullah. Barangsiapa mengingkari (kewajiban haji), maka sesungguhnya Allah Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu) dari semesta alam (Q.S. Ali Imron: 97).*

Rasulullah Shalallahu ‘alaihiwasallam bersabda yang artinya:

عَنْ ابْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: بُنِيَ الْإِسْلَامُ عَلَى خَمْسٍ: شَهَادَةِ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ وَإِقَامِ الصَّلَاةِ وَإِيتَاءِ الزَّكَاةِ وَالْحَجِّ وَصَوْمِ رَمَضَانَ. (رواه البخاري ومسلم واللفظ للبخاري)

Artinya: *Dari Ibnu Umar r.a ia berkata, rasulullah Saw. Bersabda, “Islam dibangun atas lima hal; bersaksi bahwa tidak ada tuhan selain Allah dan sungguh Muhammad adalah utusan Allah, mendirikan shalat, menunaikan zakat, haji, dan puasa (di bulan) Ramadhan”. (H.R. Al- Bukhari dan Muslim)¹⁵*

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ سَمِعْتُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ مَنْ حَجَّ لِلَّهِ فَلَمْ يَرْفُثْ وَلَمْ يَفْسُقْ رَجَعَ كَيَوْمِ وَلَدَتْهُ أُمُّهُ. (رواه البخاري ومسلم)

Artinya: *Dari Abu Hurairah r.a., ia berkata, “Aku pernah mendengar Nabi saw bersabda, “Siapa yang berhaji karena Allah, lalu ia tidak berkata kotor dan berbuat fasik, maka ia kembali seperti hari ketika dilahirkan ibunya.” (H.R. Al- Bukhari dan Muslim).¹⁶*

Selanjutnya, berdasarkan hasil Pra- Penelitian di MTs Al- Khairiyah Kampung Baru, Bapak Muhri Khozali S. Pd. I selaku guru mata pelajaran fiqih kelas VIII mengatakan bahwa, proses pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran fiqih masih berpusat pada guru. Peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi, maka pemahaman peserta didik terbatas pada materi yang disampaikan dan kurang memahami makna dan tujuan dari materi yang dipelajari. Selain itu, bahan ajar yang digunakan guru hanya menggunakan media buku cetak dan LKS dalam proses pembelajaran. MTs Al- Khairiyah Kampung Baru juga belum pernah menggunakan bahan ajar multimedia interaktif berbasis android, dikarenakan sudah merasa cukup dengan menggunakan buku paket yang ada di sekolah.¹⁷ Oleh karenanya, pada penelitian ini, peneliti mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif berbasis android pada materi Ibadah Haji kelas VIII. Dengan pengembangan bahan ajar ini, diharapkan siswa menjadi lebih aktif, tidak bosan, mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

¹⁵Markaban, M. Pd. I, *Buku Siswa Fiqih Madrasah Tsanawiyah* (Jakarta: Kementrian Agama 2020), h. 101

¹⁶Ibid, hlm.102

¹⁷Muhri Khozali S, Pd. I, *Selaku Guru Mata Pelejaran Fiqih MTS Al- Khairiyah Kampung Baru,, InterviewI*, tanggal 26 Januari 2021.

Selain itu, berdasarkan data nilai yang ada di sekolah tersebut terlihat bahwa, pembelajaran fiqh sepertinya masih berbentuk konvensional. Sebab, hal itu dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak lulus pada mata pelajaran fiqh. Berikut adalah data nilai ulangan harian siswa kelas VIII MTs Al- Khairiyah Kampung Baru:

Tabel 1.1
Nilai ulangan harian Fiqh
Siswakesel VIII A MTS Al- Khairiyah Kampung Baru

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Adi saputra	70	Belum Lulus
2	Adam Kurniawan	65	Belum Lulus
3	Adinda Bunga Cahaya	76	Lulus
4	Assyifah Dinar Fradilla	80	Lulus
5	Azwa Awlia Ramadhani	76	Lulus
6	Ayu Widia Wati	65	Belum Lulus
7	Bastian Kantona	60	Belum Lulus
6	Chelsiya Nuryati	85	Lulus
8	Dara Puspita Dewi	70	Belum Lulus
9	Dewi Yanti	70	Belum Lulus
10	Erlangga Pratama	65	Belum Lulus
11	Erli Yanti	80	Lulus
12	Eva Mufliha	70	Belum Lulus
13	Muhammad Fahrudin	70	Belum Lulus
14	Muhammad Riski	70	Belum Lulus
15	Ratu Bilqis	80	Lulus
16	Ridho Zikrullah	76	Lulus
17	Riski Lianda	70	Belum Lulus
18	Riefa Salwa Salsabila	70	Belum Lulus
19	Rolan Duwi Wijaya	65	Belum Lulus
20	Sandi Yuda	80	Lulus
21	Tidy Kurniawan	70	Belum Lulus
22	Ummaroh	76	Lulus

Sumber: *Guru Fiqh Kelas VIII A MTS Al- Khairiyah Kampung Baru 2021*

Berdasarkan data di atas dapat dilihat, bahwa lebih besar presentase peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh MTs Al- Khairiyah Kampung Baru, yaitu 76. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menulis skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Android Dalam Materi Fiqh Di MTs Al- Khairiyah Kampung Baru”. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif berbasis android pada materi Ibadah Haji kelas VIII. Dengan pengembangan bahan ajar ini, diharapkan siswa menjadi lebih aktif, tidak bosan, mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Karena itu, hal tersebut dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.



C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Dengan mencermati latar belakang di atas, dapat dilihat beberapa masalah, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih monoton karena pembelajaran hanya berpusat pada guru. Peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan terbatas.
2. Pembelajaran yang kurang menunjang proses pembelajaran yang dilaksanakan, karena guru hanya memanfaatkan buku paket dan LKS sehingga di perlukan pengembangan bahan ajar sebagai pendamping agar proses pembelajaran lebih efektif.
3. Belum dikembangkannya bahan ajar berbasis multimedia interaktif tata cara ibadah haji sebagai pendamping belajar siswa yang dapat menunjang dalam pembelajaran.

Supaya masalah tidak meluas, penulis merasa perlu untuk membatasi penelitian pengembangan ini, batasan masalah tersebut yaitu:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan bahan ajar berbasis android.
2. Langkah- langkah Penelitian Pengembangan bahan ajar berbasis android yang digunakan yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Cary.
3. Materi yang digunakan yaitu materi Ibadah Haji.
4. Dalam Pelaksanaan penelitian penulis membatasi ruang lingkupnya pada peserta didik kelas VIII MTs Al- Khairiyah Kampung Baru, Lampung Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis android kelas VIII di MTs Al- Khairiyah Desa Kampung Baru, Kecamatan Penengahan Lampung Selatan?
2. Bagaimana tingkat kelayakan produk pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis android kelas VIII di MTs Al- Khairiyah Kampung Baru?
3. Apa kelebihan dan kekurangan dari bahan ajar multimedia interaktif berbasis android dalam pembelajaran fiqh kelas VIII materi ibadah haji dan umroh?

E. Tujuan Pengembangan.

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran PAI multimedia interaktif berbasis android untuk materi fiqh kelas VIII MTs Al- Khairiyah Kampung Baru, Lampung Selatan
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran PAI multimedia interaktif berbasis android untuk siswa kelas VIII Di MTs Al- Khairiyah Kampung Baru, Lampung Selatan.
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari bahan ajar multimedia interaktif berbasis android dalam pembelajaran fiqh kelas VIII materi ibadah haji dan umroh.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat secara teoretis.

Hasil dari pengembangan ini diharapkan bisa bermanfaat untuk mengembangkan bahan ajar fiqh dalam proses pembelajaran, serta sebagai rujukan penelitian di masa yang akan datang.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dapat lebih membantu memahami konsep dan dapat lebih membuat peserta didik termotivasi untuk selalu belajar dan bersungguh-sungguh dalam memahami pelajaran fiqh.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat menambah wawasan guru dalam pembelajaran fiqh dan menambah pengetahuan guru.
- c. Bagi sekolah, bahan ajar fiqh memberikan wawasan baru bagi sekolah untuk meningkatkan kreatifitas pendidik dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Bagi peneliti, dapat menjadi motivasi dan menjadi referensi untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam dan penelitian selanjutnya.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Android Dalam Materi Fiqh Di MTs Al- Khairiyah Kampung Baru, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Maharani. Dalam penelitian ini membahas tentang *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Construct 2 tentang suhu Dan Kalor untuk Siswa Kelas X SMA*. Dalam penelitian tersebut peneliti melakukan penelitian pengembangan bahan ajar Multimedia Interaktif Menggunakan Construct 2 tentang bagaimana kemampuan dan keterampilan siswa dalam proses belajar mengajar pada materi pelajaran Fiqh tersebut.¹⁸
2. Penelitian yang dilakukan oleh Mei Sundala Ria. Dalam penelitian ini membahas tentang *Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Android Kelas XI Di SMA Negeri 1 Sidomulyo*. Dalam penelitian tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan bahan ajar berbasis android tentang bagaimana kemampuan siswa dan keterampilan siswa agar dapat belajar secara aktif dan tidak hanya berpusat pada media buku cetak dan guru.¹⁹
3. Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Fauzan dan Moch. Dalam pengembangan ini peneliti membahas tentang Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Tarkib Mukatstsaf Ibtida'i Berbasis Android Bagi Mahasiswa Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang. Dalam penelitian tersebut, peneliti membahas tentang mengembangkan bahan ajar Tarkib Mukatstsaf Ibtida'i berbasis android bagi mahasiswa JSA FS UM dan mendeskripsikan kelayakan desain dan pengembangan bahan ajar Tarkib Mukatstsaf Ibtida'i berbasis android bagi mahasiswa JSA FS UM. Metode penelitian yang

¹⁸ Putri Maharani, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Construct 2 Tentang Suhu Dan Kalor Untuk Siswa Kelas X SMA". (Skripsi Program Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, 2018)

¹⁹ Mei Sundala Ria, "Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Android Kelas XI Di SMA Negeri 1 Sidomulyo". (Skripsi Program Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, 2019)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis android dalam pembelajaran fiqih kelas VIII Di MTs Al- Khairiyah Kampung Baru didesign menggunakan *software power point* dan aplikasi Inspring Suwit10 dan Web 2 APK Builder sebagai plat form untuk membuat aplikasi yang berupa bahan ajar. Di dalam aplikasi pembelajaran ini terdapat komponen- komponen diantaranya: menu home, menu materi pembelajaran, menu vidio pembelajaran, menu petunjuk penggunaan bahan ajar, menu kimpetensininti dan kompetensi dasar, menu evaluasi dan menu profil pengembang.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk telah dilakukan tahap validasi desain, validasi materi, validasi bahasa, serta penilaian oleh paktisi pendidik dan uji coba produk kepada peserta didik. Dari para ahli validasi dan guru fiqih mendapat penilaian tanggapan dengan kriteria sangat layak. Kemudian uji coba juga telah dilakukan kepada 30 peserta didik kelas VIII di MTs Al- Khairiyah Kampung Baru Lampung Selatan. Hasil dari uji coba produk bahan ajar multimedia interaktif berbasis android dinyatakan sangat layak dengan nilai 90,25%.
3. Bahan ajar mmultimedia interaktif berbasis android dalam pembelajaran fiqih kelas VIII di MTs ini memiliki kelebihan dan kekurangan, diantatra kelebihan bahan ajar muktimedia interaktif materi fiqih ini antatra lain adalah 1) Proses menginstalasi aplikasi sangat mudah, 2) Pengoprasian aplikasi media pembelajaran sangat mudah, 3) Terdapat suara pada media pembelajaran. 4) Aplikasi media pembelajaran dapat digunakan berulangkali tanpa perlu menggunakan jaringan internet (*offline*), 5) Materi yang disajikan mudah dipahami dan disertai vidio pembelajaran. 6) Aplikasi media pembelajaran fiqih dapat dioperasikan dimana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan peserta didik. Selain memiliki kelebihan, media pembelajaran berbasis android ini juga memiliki kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain: 1) Isi materi pembelajaran hanya berfokus pada materi ibadah haji dan umroh. 2) Soal evaluai pembelajaran terbatas dan hanya pilihan ganda saja. 3) Tampilan layar didalam aplikasi ini tidak bisa diperbesar atau diperkecil. 4) Perkembangan teknologi yang semakin pesat, sehingga menyebabkan multimedia interaktif berbasis android harus meluncurkan versi selanjutnya agar trupdate dan sistem operasi android dapat mengoprasikannya dengan baik.

B. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diberikan untuk pengembangan multi media pembelajaran interaktif berbasis androud pada mata pelajaran fiqih kelas VIII materi ibadah haji dan umroh adalah sebagai berikut:

1. Kepada peserta didik: hendaknya memanfaatkan handphone android untuk menunjang pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan aplikasi Bahan Ajar PAI kelas VIII.
2. Kepada guru: Bahan Ajar Multimedia Interaktif dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu sumber belajar untuk menyampaikan materi pada Bab Ibadah Haji dan Umroh kelas VIII. Selain itu Bahan Ajar Multimedia Interaktif yang telah dibuat oleh penulis bisa dijadikan rujukan untuk mengembangkan inovasi-inovasi baru agar menarik dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Kepada sekolah: hendaknya memiliki fasilitas signal internet yang memadai, agar pembelajaran yang membutuhkan akses internet menjadi mudah.
4. Kepada peneliti selanjutnya: dapat melanjutkan pengembangan bahan ajar berbasis android lebih menarik lagi hingga tahap produksi serta mengetahui pengaruhnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada materi ibadah haji dan umroh.



OUTLINE

HALAMAN JUDUL

ABSTRAK

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN MOTO

PERSEMBAHAN

RIWAYAT HIDUP

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- I. Penegasan Judul
- J. Latar Belakang Masalah
- K. Identifikasi dan Batasan Masalah
- L. Rumusan Masalah
- M. Tujuan Pengembangan
- N. Manfaat Pengembangan
- O. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan
- P. Sistematika Penulisan

BAB II Landasan Teori

- E. Deskripsi Teoritik
 - 4. Pengertian Pengembangan Bahan Ajar
 - 5. Pengertian Multimedia
 - 6. Pengertian Multimedia Interaktif
 - 7. Teknologi Android
 - 8. Pembelajaran Fiqih
- F. Teori- teori Tentang Pengembangan Model
 - 5. Teori Pengembangan ADDIE
 - 6. Metode Penelitian R & D
 - 7. Langkah- langkah Penelitian R & D

BAB III Metode Penelitian

- I. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan
- J. Desain Penelitian Pengembangan
- K. Prosedur Penelitian Pengembangan
- L. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan
- M. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan
- N. Instrumen Penelitian
- O. Uji Coba Produk
- P. Tehnik Analisis Data

BAB IV Hasil Penelitian dan Pengembangan

- D. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan
 - a. *Analyze* (Analisis)
 - b. *Design* (Perencanaan)
 - c. *Development* (Pengembangan)
 - d. *Implementation* (Implementasi)
 - e. *Evaluation* (Evaluasi)
- E. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba
- F. Kajian Produk Akhir

BAB V Penutup

- C. Simpulan
- D. Rekomendasi

Daftar Pustaka

Lampiran



DAFTAR PUSTAKA

- Arsanti, M. (April 2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatiif Bermuatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *Jurnal Kredo*, Vol.1 n0. 20 h. 74.
- Dr. Amir Hamzah, M. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Dr. Muhammad Syarif Sumantri, M. P. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar* . Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ferdiansyah. (2018, mei 15). *Perbedaan Bahan Ajar dan Sumber Belajar*. Retrieved Desember 12, 2020, from driansyah.blogspot.com
- Indonesia, P. (2002). *Undang- undang Republik Indonesia Nomor 18 Tentang Sistem Nasional Penelitian dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Inung Diah Kurniawati, S. N. (February 2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa". *Journal Of Computer And Information Technology*, Vol. 1, No. 2., 70.
- Malik, O. (2002). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan PEbdekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan* . Jakarta: PT. RIneka Cipta.
- Markaban, M. (2020). *Buku SIswa Fiqih Madrasah Ibtidaiyah Kelas V*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam .
- Munir, M. (2013). *Multimedia, Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nanindra, A. (2015). Pengembangan Multimedia PEmbelajaran Interaktif Mata Pelajaran PENDidikan Agama Islam MAteri Melaksanakan Sholat Untuk Siswa Kelas IV SDN Tempuyang Wangi Yogyakarta. *Skripsi* , 13.
- Nelyndra Meifiani, T. D. (November 2015). Pengembangan Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Mahasiswa STKIP RGRI Pacitan . *Jurnal Beta*, Vol. 8 No. 2. ISSN 2541- 0458. h. 155- 156.

- Pahrudin, A. (Maret 2019). The Analysys Of Pre- service Physics Teachers In Scientific Literacy : Focus On The Competence And Knowledge Aspects. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol. 8 No. 1, 53- 54.
- Prof. Dr. Azhar Arsyad, M. A. (2017). *Media Pembelajaran* . Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Prof. Herman Dwi Surjono, M. S. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Pengembangan* . Yogyakarta: UNY Press.
- Putra, N. (2015). *Research & Development Penelitian Dan Pengembangan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Retnoningsih, S. &. (2013). *Kamus BEsar Bahasa Indonenesia Edisi LUX*. Semarang: Widya Karya.
- Ria, M. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Android Kelas XI Di SMA Negeri 1 Sidomulyo. *Skripsi*, 26.
- Ria, M. S. (2019). Pengembangan Bahan Berbasis Android Kelas XI Di SMA Negeri 1 Sidomulyo. *Skripsi*, 77.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan (Jenis, Metode Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif dan R & D)* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Yulis, R. (2014). *Metode Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulian Cetakan Ke 4.
- DAriadi, M. F. (2019) Desain DAN Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Berbasis Android Untuk Matakuliah Tarkib Mukatsaf Ibtida' I Bagi Mahasiswa Jurusan Sastra Arab FAKultas Sastra Universitas Negeri Malang. *Prosiding Konferensi NASional Bhasa Arab V Universitas NEgeri Malang, 1*.